

CURSO ANUAL **ILUSTRACIÓN**



SEPTIEMBRE 2025 / JUNIO 2026
620 HORAS LECTIVAS



LAGALERÍA ROJA

PATROCINA



**VERSIÓN
ONLINE**

**EDICIÓN
TARDES**

OBJETIVOS	2
DOCENTES Y ASIGNATURAS	5
INSCRIPCIÓN	30

APRENDE TODO EL PROCESO CREATIVO DEL ILUSTRADOR, DESDE LA CONCEPTUALIZACIÓN A LA PUBLICACIÓN DEL ENCARGO.

CREA TU PORTFOLIO ONLINE PARA PROMOVER TU TRABAJO.

DISEÑA LAS BASES PARA TU PROPIO PROYECTO DE ILUSTRACIÓN PROFESIONAL.

Objetivos

Queremos enseñarte las **habilidades artísticas, intelectuales y organizativas** necesarias para ejercer la profesión de ilustrador.

Nuestros docentes son **autores en activo**, de diferentes sectores. Con ellos aprenderás la **naturaleza y función de los diversos tipos de ilustración**.

Profesorado

JAVIER PAJUELO

ESTHER MORALES

NACHETZ

CURRO SÁNCHEZ

EVELIN SUÁREZ

JOSÉ LUIS ÁGREDA

JESÚS ESCUDERO

VÍCTOR MARÍN

IRENE ROGA

JESÚS PRUDENCIO

DIEGO GALLEGO

NATALIA TOMÁS SEGOVIA

PERRORARO

MILVILLA

CURROBOT

PEDRO ALPERA

RICARDO LEÓN

Asignaturas

Fichas técnicas

Anatomía y dibujo del natural

¿QUIÉN IMPARTE?
JAVIER PAJUELO

CONTENIDOS

Apuntes del natural: la importancia de las referencias. Tipos de embocado y encaje.

La estructura y proporción: cabeza, torso y extremidades.

Tipos de cuerpos: tamaños y volúmenes.

La pose: tensión, relajación y movimiento.

Dale vida: exageración y dinamismo. Dibujo gestual.

Anatomía interpretada: tu visión como artista.

Crea tu Canon: define tu propio Estilo.

SOBRE EL DOCENTE

JAVIER PAJUELO

Ilustrador editorial y publicitario de Extremadura residente en el Bierzo. Creo y dibujo universos para historias y proyectos de publicidad.

Tras licenciarme en Bellas Artes en Salamanca, he colaborado como freelance para agencias de publicidad y editoriales con clientes cómo: Telefónica, American Express, Grupo Planeta, Penguin Random House, Red Bull y Real Madrid Club de Fútbol entre otros.

Además de ser ilustrador, también comparto mi pasión por el dibujo con la docencia desde hace 10 años.

En mi tiempo libre disfruto dibujando animales, personajes, entornos mágicos y algún que otro meme.



Narración visual, cómic y storyboard

¿QUIÉN IMPARTE?
IRENE ROGA

CONTENIDOS

¿Qué es saber contar?

Si no te interesa es que no te lo han contado bien.

Estructura narrativa.

Contar sin sonido y sin texto.

Los planos y el punto de vista.

Cuando la cámara se mueve.

La industria del cómic.

Fases de creación hasta el storyboard.

El storyboard y sus diferentes aplicaciones.

Ejemplos y análisis de narraciones visuales.

Diseño de personajes & Procreate (I)

¿QUIÉN IMPARTE?
MILVILLA

CONTENIDOS

Aprenderás cuáles son los fundamentos del diseño de personajes para crear un grupo de caracteres que puedan ser utilizados dentro del mundo del álbum ilustrado y la animación.

Cada una de las clases tendrán un componente teórico y otro práctico. Todos los trabajos serán tutorizados, evaluados y corregidos por Milvilla de manera personalizada. Progresivamente iremos desarrollando todos los elementos para construir personajes de principio a fin.

El docente concederá vital importancia al desarrollo y análisis de los bocetos previos, silueta, gestualidad, expresión, exageración, control de técnicas de dibujo digital y presentación final del personaje, así como a la necesidad de establecer un criterio de investigación para obtener el personaje que nosotros deseamos.

SOBRE LA DOCENTE

MILVILLA

Artista gaditana dedicada al mundo de la ilustración y el cómic desde hace una década.

Formada en la Escuela de Arte de San Telmo, su carrera profesional está centrada en la ilustración infantil y el desarrollo de arte conceptual

Entre sus trabajos destacan los cuentos ilustrados de Piyo, Los Acompañantes, Nanuk y el bosque de las emociones o El misterioso caballero.

Así como su labor de desarrollo de conceptos para el videojuego Space Max o los juegos de Mesa: Princesas y unicornios o Bavarian Holiday, ambos para Stratamax games.

Técnicas gráficas con Adobe Photoshop

¿QUIÉN IMPARTE?
JESÚS ESCUDERO

SOBRE EL DOCENTE

JESÚS ESCUDERO

Aprenderás las posibilidades creativas para los ilustradores que ofrece Adobe Photoshop.

La asignatura se organiza en los siguientes contenidos:

Técnicas de lo analógico a lo digital y de lo digital a lo analógico.

Uso, creación y customizado de pinceles digitales.

Pinceles experimentales.

Texturas.

Simulacros de encargos. Nos enfrentaremos a situaciones reales en las que buscar soluciones gráficas.

Entrega de un kit de recursos digitales para el ilustrador. Material con el que mejorar tus trabajos y conocimientos de la profesión.

REQUISITOS

Recomendable tableta gráfica para la sesión de pinceles digitales.

Licenciado en Bellas Artes | Universidad de Sevilla (2004).

Tras trabajar como diseñador gráfico, orienta su carrera para ser profesional de la ilustración.

Beca de investigación de diseño gráfico en el Instituto de Tecnologías Educativas y beca de producción gráfica del programa de arte contemporáneo "Iniciarte" (Junta de Andalucía).

Ha realizado trabajos para las siguientes instituciones y empresas: Ministerio de Educación, Departamento de Difusión de Museos de La Junta de Andalucía, Editorial SM, Editorial Oxford University Press, Editorial Anaya, Editorial Santillana, Editorial Difusión, Editorial Palabra, Revista "Delibros", Revista musical Rolling Stone (España y Japón), revista musical "Mondosonoro", "Boneshaker Magazine", Tapsa TFM, ICONI, Federópticos.

En 2011 publica con la editorial Narval "Teatro en la cocina", álbum ilustrado con éxito de crítica y ventas.



Lenguaje visual y composición

¿QUIÉN IMPARTE?
MILVILLA + ÁGREDA

SOBRE EL DOCENTE

JOSÉ LUIS ÁGREDA

Aprenderás a usar las herramientas del lenguaje visual para expresar y comunicar tus ideas con precisión y claridad. Descubrirás trucos para "sanar" tus ilustraciones.

La asignatura tiene como objetivos que el alumno aprenda a:

Reconocer y aplicar normas básicas que puedan hacer más interesante la ilustración.

Focalizar el interés en la composición.

Usar el color de manera dramática o simbólica, no descriptiva.

Jugar con el contraste (claro/oscuro, frío/caliente, recto/curvo).

Sacarle partido a la asimetría y el equilibrio.

Ha sido colaborador habitual del periódico El País, Fotogramas, Orgullos y Satisfacción o del semanario de humor El Jueves durante más de quince años.

Ha trabajado en publicidad, ilustración de prensa, ilustración de libros, historietas y diseño de personajes para animación, colaborando con clientes como Planeta, Disney, PRISA, Ogilvy, Hachette, Norma, Santillana, Espasa, El Jueves, Image, etc.

Artista galardonado y premiado en gran número de ocasiones por su brillante talento de historietista. Premio a Mejor Obra Nacional tanto en el Salón del Cómic de Barcelona como en el de Madrid en 2001, por su álbum Cosecha Rosa (editorial Undercómic).

También cabe destacar en su dilatada carrera y experiencia profesional algunas exposiciones individuales: Encuentros del Cómic y la Ilustración de Sevilla (2008), Salón del Cómic de Barcelona (2002) o el Festival Viñetas desde o Atlántico (A Coruña, 2000).



Introducción a Adobe Illustrator CC

Aprenderás a usar Adobe Illustrator y llegarás a ser capaz de producir diferentes estilos de ilustración vectorial con calidad profesional.

¿QUIÉN IMPARTE?
JESÚS PRUDENCIO

La asignatura se organiza en cinco proyectos tutorizados de ilustración vectorial con diferentes registros visuales.

Ejercicio A
Ilustración geométrica con estética “flat design”

Ejercicio B
Ilustración manual entintada, escaneada y vectorizada

Ejercicio C
Ilustración con pinceles de illustrator

Ejercicio D
Ilustración con texturas y máscaras de opacidad

Ejercicio E
Ilustración con la herramienta pluma

SOBRE EL DOCENTE

JESÚS PRUDENCIO

Jesús Prudencio. Diseñador gráfico, ilustrador y docente con más de una década de experiencia. Licenciado en Bellas artes por la Universidad de Sevilla. Ha trabajado para artistas como Pilar Albarracín o diseñadores como Filiep Tacq.

Entre mis trabajos están los realizados para agencias de publicidad como Bassat & Ogilvy (España), Arnold (USA), Tribal (UK), Blue Hive (Canadá) o Metric Design (Noruega) y en diversas revistas como GQ (Alemania y Japón), Le Monde (Francia), Monocle (UK), entre muchas más.

Su proyecto personal Cars and Films es su trabajo más conocido, ha aparecido en multitud de páginas de internet y prensa escrita. Incluso en series de Estados Unidos como Modern Family formando algunos de sus carteles parte del decorado.

CONTENIDO

Conceptos básicos de la ilustración vectorial
Espacio de trabajo y herramientas
Guías y cuadrícula
Tipos y edición de trazo
Tipos y edición de relleno
Formas geométricas
Selección, organización y agrupamiento de objetos
Alineación y distribución de objetos
Expansión de objetos
Uso de las capas
Bloqueo, ocultación y eliminación de objetos
Transparencia y modos de fusión
Transformación de objetos
Combinación de objetos con el “Buscatrazos”
Edición de trazados
Herramienta “Pluma”
Uso, creación y agrupación de colores
Selección de colores
Degradados
Gestión básica del color
Pintura interactiva
Calco de ilustraciones
Pinceles
Máscara de transparencia
Máscara de recorte
Uso de texturas
Mallas
Motivos
Importación, exportación y almacenamiento

Introducción a Adobe Photoshop CC

Una inmersión intensiva a las herramientas y técnicas fundamentales de Photoshop CC.

¿QUIÉN IMPARTE?
CURRO SÁNCHEZ OLIVA

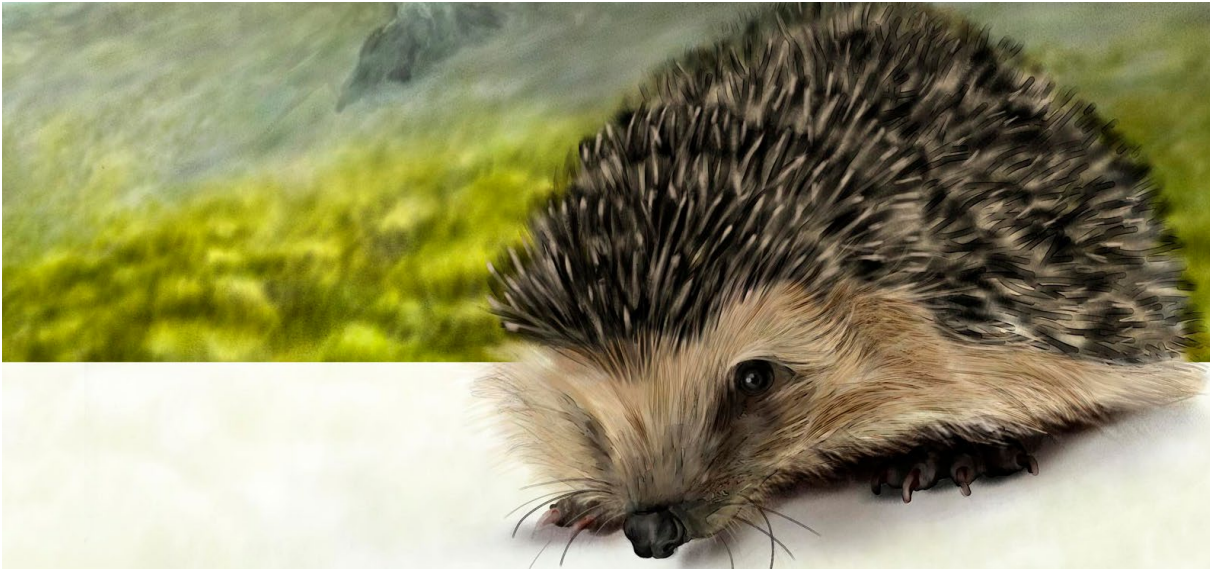
CONTENIDO

Conceptos básicos de las imágenes de bitmaps
Espacio de trabajo y herramientas
Uso, creación y agrupación de colores
Qué resolución y modo de color usar según el soporte final
Gestionar los espacios de color
Métodos de selección
Métodos de pintura
Degradados
Cómo transformar elementos
Alineación y distribución de objetos
Tipos de capas
Cómo trabajar con capas
Cómo trabajar con motivos
Herramientas de ajuste de luminosidad y color
Tipos de máscaras
Importación, exportación y almacenamiento
Configuración de la paleta gráfica
Configuración de los pinceles

SOBRE EL DOCENTE

CURRO SÁNCHEZ OLIVA

Nace en Sevilla en 1972. En 1990 cursa estudios de Bellas Artes y en 1993 comienza a trabajar profesionalmente en el estudio de diseño de D&P, empresa de servicios dedicada a la comunicación global, donde tiene la oportunidad de diseñar y colaborar en el diseño de trabajos de toda índole, especialmente de carácter corporativo, y gráfica aplicada a eventos e instalaciones expositivas. Actividad continuada en “Jesus Sánchez S.C.” desde 1998 hasta final de 2007, formando parte del equipo y contribuyendo a desarrollar trabajos principalmente en el sector de comunicación corporativa, educación ambiental, diseño editorial y aplicación gráfica en eventos nacionales e internacionales, para clientes como Soc. Est. Correos y Telégrafos, Endesa, Consejería de Medio Ambiente y Ministerio de Medio Ambiente entre otros. Desde 2007 a la actualidad trabaja como profesional independiente bajo la marca “currográfico”, desarrollando su actividad especialmente en el campo de la ilustración, museografía, educación ambiental y diseño editorial, destacando trabajos de diseño e ilustración enfocados a la educación ambiental y patrimonial para distintos organismos nacionales además de Marruecos, Mauritania, Senegal, Guinea-Bissau y Panamá.



Cartelería, tipografía e ilustración para publicidad

¿QUIÉN IMPARTE?
PERORARO

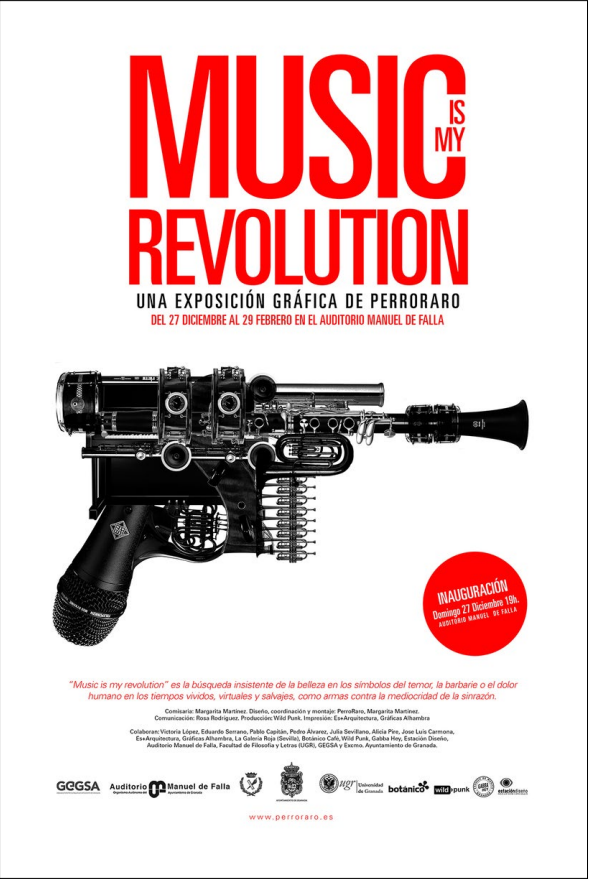
CONTENIDO

Aprenderás a usar los conceptos principales del diseño gráfico aplicados a la ilustración, profundizando en la composición de los elementos y usos tipográficos sobre soporte gráfico. Pondremos especial atención en la construcción de un cartel, las diferentes posibilidades de un banner para redes sociales y a través del pensamiento lateral, exploraremos nuevos soportes publicitarios. Descubrirás recursos, trucos y atajos para optimizar al máximo tu tiempo.

PERRORARO

Granada, 1975 / Respira y se nutre de diferentes movimientos culturales, estrechamente ligado al arte de la cartelería, la forma gráfica compone su identidad profesional, su líquido elemento. La meticulosidad y el mimo a la composición, el color y la tipografía le sitúan más cerca de un luthier del papel que de un grafista publicitario.

Una trayectoria de 15 años dedicados a la creación gráfica en el mundo de la cultura: bandas, escenas, vinilos, flyers, prensa, portadas y festivales han sido soporte de sus ideas, su creatividad, y su capacidad para adaptarse a cualquier temática sin perder jamás el estilo que tanto lo define. Compagina su vocación gráfica con seis años de docencia en escuelas de diseño, conferencias y workshops.



Técnicas mixtas tradicionales

¿QUIÉN IMPARTE?
NATALIA TOMÁS SEGOVIA

CONTENIDO

Introducción a los procedimientos y técnicas pictóricas

Proc. y técnicas grasas. Propiedades y usos.

Proc. y técnicas magras. Propiedades y usos.

Técnicas secas. Propiedades y usos.

Rotuladores.

Formatos y soportes.

Otros recursos.

Fundamentos y aplicación de técnica mixta

Compatibilidad entre procedimientos y técnicas.

Texturas e intervenciones.

Tiempos de reacción y secados.

Materialización de la obra

Definición y estudio de la idea.

Planificación y metodología.

Técnica mixta tradicional.

– Elección de recursos.

– Orden y procesoso de intervención.

Técnica mixta digital.

– Trabajo indirecto.

– Digitalización.

– Integración.



SOBRE LA DOCENTE

NATALIA TOMÁS SEGOVIA

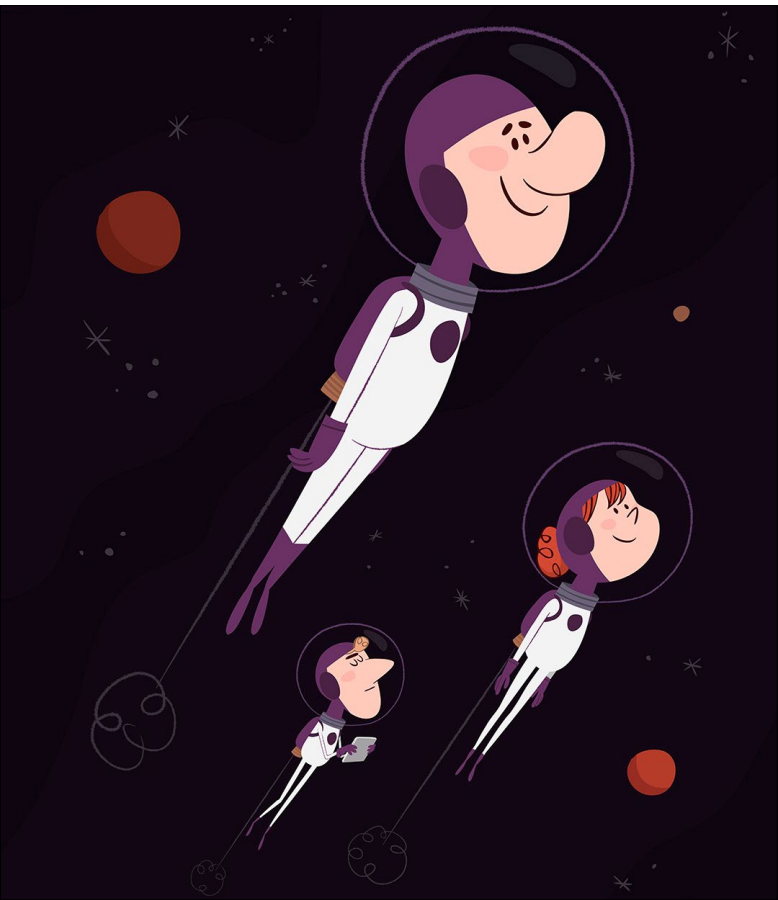
Nacida en Albacete en el año 1985, Natalia Tomás de Segovia se licenció en Bellas Artes en la Facultad de San Carlos de Valencia, formándose así en una amplia variedad de técnicas y estilos, que varían desde el dominio de la plástica como las técnicas mixtas así como desde los más tradicionales hasta los más modernos y contemporáneos.

Su estilo, muy personal, se acerca a un Realismo Contemporáneo, fruto de la inspiración por los clásicos del Barroco y del inter-siglos.

Con multitud de logros en su ya dilatada carrera, destacan entre otros el 1er premio de pintura de la Casa del Alumno de la Universidad Politécnica de Valencia, además sus exposiciones se multiplican e incorpora en su actividad profesional la docencia como actividad regular en su proceso creativo y de formación para futuros artistas.

Animación 2D

¿QUIÉN IMPARTE?
PEDRO ALPERA



CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN
Historia de la animación.
Proceso de una animación 2D.
Ejemplos de series y películas

ADOBE ANIMATE CC
Introducción al software.
Línea de tiempo.
Herramientas de dibujo.
Fotogramas clave.
Interpolaciones.
Morphing.
Máscaras
Guías

ANIMACIÓN 2D
Principios de la animación.
Squash and Stretch (Encoger y estirar).
Anticipation (Anticipación).
Staging (Puesta en escena).
Straight Ahead Action and Pose to Pose (Hacia adelante o Pose a Pose).
Follow Through and Overlapping Action (Seguimiento y superposición).
Slow In and Slow Out (Aceleración y deceleración).
Arc (Arcos).
Secondary Action (Acción secundaria).
Timing (Tiempos).
Exaggeration (Exageración).
Solid drawing (Dibujo sólido).
Appeal (Encanto).
Todo está en el Tiempo y Espacio.
Péndulos y pelotas que botan.
Smears.
Ciclos de Andar.

EJERCICIOS PRÁCTICOS | CREACIÓN DE UN GIF ANIMADO & BLUCLES | Exportación y preparación final de nuestras animaciones.

SOBRE EL DOCENTE

PEDRO ALPERA
Licenciado en Bellas Artes (1998).

Ha trabajado desde entonces como animador e ilustrador para clientes como We Transfer, Muster Magazine, Ayuntamiento de Barcelona, Ediciones en Babia, los canales de televisión Telecinco, Cartoon Network, Boing, TNT, TCM y Boomerang, entre otros.

A lo largo de estos casi 20 años, se ha ocupado del desarrollo de animaciones, ilustraciones, comics, sitios web, videojuegos y diseño dentro de múltiples áreas. Además de su trabajo como freelance, también ejerce de profesor universitario de animación 2D.

Durante algo más de dos años celebró cada viernes con una pequeña animación en bucle desarrollando hasta un total de 112 animaciones, que hicieron que su trabajo fuera más conocido. Como ilustrador e historietista, ha participado en numerosas exposiciones colectivas e individuales del panorama nacional.

Introducción a Rhinoceros

¿QUIÉN IMPARTE?
NACHETZ

CONTENIDOS

MODELADO DE PRECISIÓN 2D
Creación de geometría 2D.
Edición-transformación de geometría 2D.
Herramientas de análisis.

MODELADO DE PRECISIÓN 3D
Creación de geometría 3D.
Edición-transformación de geometría 3D.
Herramientas de análisis.
Obtención de geometría 2D a partir de 3D.

FORMATOS DE INTERCAMBIO DE ARCHIVOS
Preparación de material para Illustrator y Zbrush.

INTRODUCCIÓN AL PROTOTIPADO DIGITAL
Tipos: CGI, impresión 3D, corte CNC láser y fresado.

SOBRE EL DOCENTE

NACHETZ
Arquitecto | Diseñador 3D

Comienza su actividad profesional en 2001 colaborando con diversos estudios de arquitectura en el desarrollo de proyectos de ejecución, concursos y urbanismo hasta 2006.

Desde 2002 trabaja como freelance en proyectos de visualización en 3D arquitectónicos, industriales, presentación y simulación de productos, estudios de iluminación, materiales y desarrollo de topografías en 3D. Desde 2006 trabaja en “radarq.net” desarrollando la actividad como nodo estable en Sevilla. “radarq.net” es un estudio abierto que trabaja e investiga en arquitectura, red y ciudad.

En 2009 arranca el proyecto 12Lab.net concebido a modo de plataforma donde experimentar e investigar transversalmente entre arquitectura, diseño, artesanía, tecnología, visualización en 3d y fabricación digital. Asimismo, en 2011 comienza su actividad docente como formador de Rhinoceros y Vray.



Modelado con Zbrush

¿QUIÉN IMPARTE?
VICTOR MARÍN /
INVICTUS DESINGS

CONTENIDOS

Introducción a Zbrush.

Aplicaciones profesionales:

- Concept art para cine, tv y videojuegos
- Figuras y juguetes coleccionables
- Arte

El flujo de trabajo en la escultura digital.

Trucos y recursos.

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Partiendo de una simple esfera crearás un personaje con gran nivel de detalle y complejidad.

SOBRE EL DOCENTE

VICTOR MARÍN | INVICTUS DESINGS

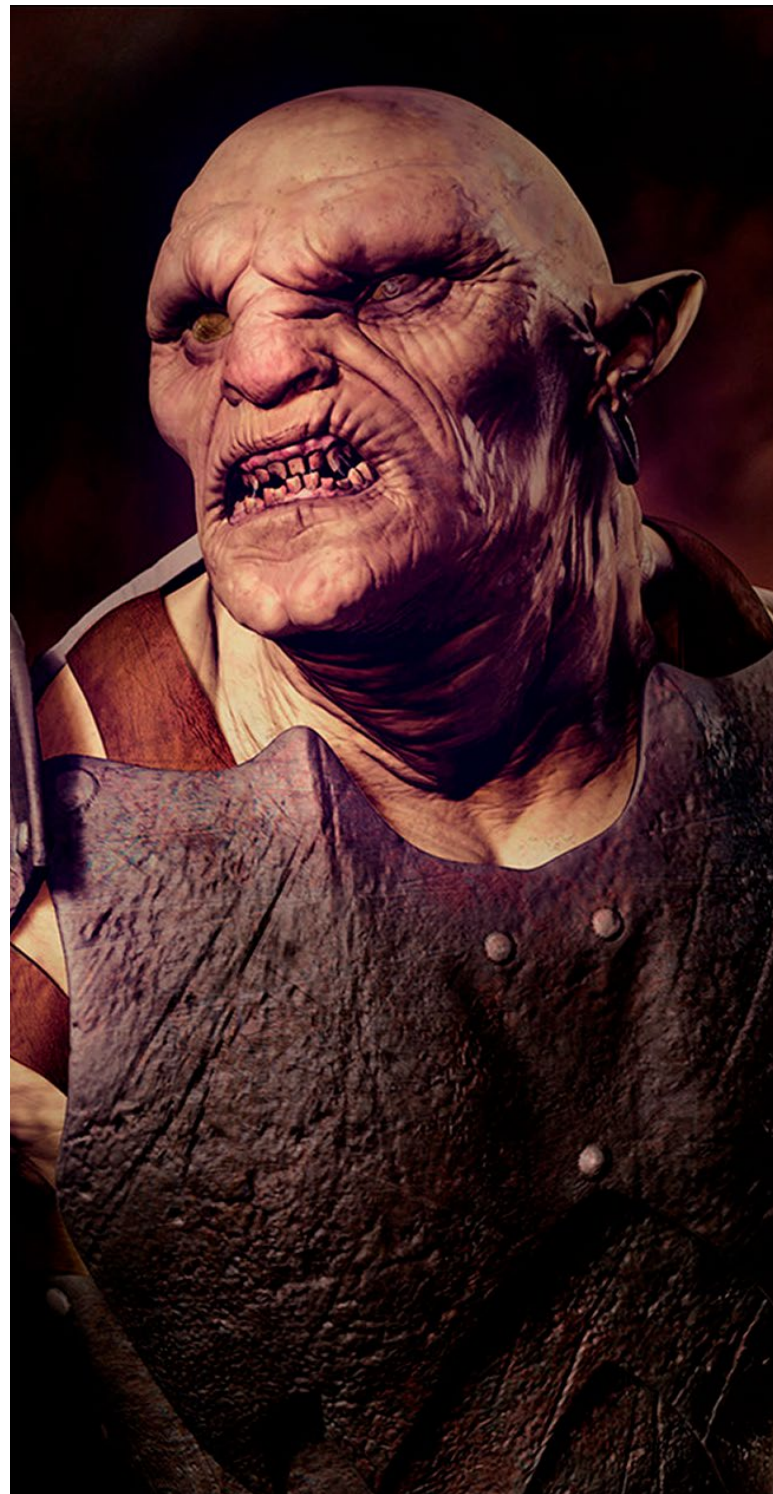
Ilustrador profesional.

En su trayectoria ha creado estatuas, concept arts, juguetes, joyas y una infinidad de objetos.

Su trabajo ha sido presentado y compartido en los mejores magazines, revistas, libros y blogs del sector en todo el mundo.

Fundó su propia compañía: Invictus Desings, desde donde trabaja para el mundo del cine, compañías de toys de colección, anuncios de televisión y en la creación de obras de arte para galerías de arte y coleccionistas privados.

Actualmente desarrolla la versión en español del software de Pixologic Zbrush, habiendo trabajado para clientes como Warner, La Noria films, Omen Studios, etc.



Diseño de escenarios, esquemas y estilos de iluminación

¿QUIÉN IMPARTE?
EVELIN SUÁREZ

SOBRE LA DOCENTE

EVELIN SUÁREZ

Diseñadora de personajes y fondos que actualmente trabaja y vive en Tenerife. Creció rodeada y fascinada por los mundos que le inspiraban los videojuegos, los dibujos animados y las películas de animación desde que tiene conciencia, lo que le llevó a centrar su proyección y formación profesional dentro de estas industrias pudiendo trabajar y colaborar en diversos largometrajes y series animadas.

Con casi una década de experiencia profesional, ha podido desarrollar su carrera en el departamento de arte de varios estudios de animación y videojuegos, tanto en el panorama regional y nacional, como internacional entre los que destacan: Rovio Entertainment, Moon Active, Lightbox Animation, Arcadia Motion Pictures, Big Bad Boo Studios, 3 Doubles Producciones.

En su trabajo, crea personajes y entornos con los que la audiencia pueda conectar, mediante diversos recursos que consigan transmitir emociones y apoyar las historias y los guiones de los que parten los proyectos.



Introducción a Clip Studio

¿QUIÉN IMPARTE?
**FRANCISCO ANTONIO
PEINADO**

DURACIÓN
8 H. LECTIVAS

CONTENIDO

Vistazo rápido a herramientas para dibujantes e ilustradores.

Qué podemos hacer y no debemos hacer con Clip Studio.

Uso de línea y color con bitmaps y vectores.

Creación de concept arts.

Entintado y definición de dibujos. Resultado final.

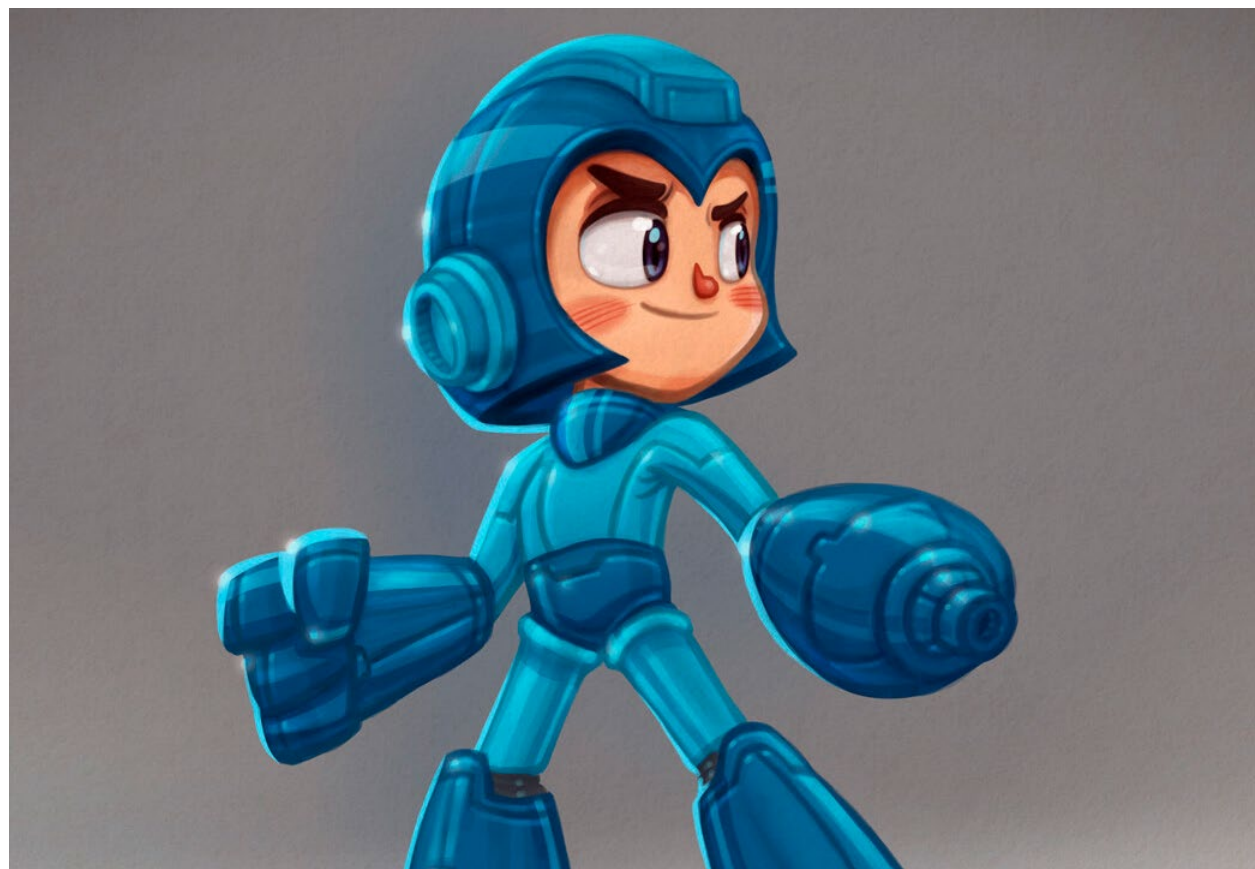
Herramientas para animadores.

SOBRE EL DOCENTE

FRANCISCO ANTONIO PEINADO

(1973)

Licenciado en Bellas Artes en la facultad de Sevilla. Ha trabajado como animador 2D tradicional durante algo más de 20 años en producciones de cine y televisión. Con su primer cortometraje de animación "El príncipe de las basuras" (2008) ganó más de 20 premios de cine donde destacan el ArtFutura2008 y dos premios RTVA. En la actualidad además de su trabajo de freelance se dedica a la docencia impartiendo clases de animación 3D y videojuego.



Diseño de personajes (II)

¿QUIÉN IMPARTE?
ESTHER MORALES

SOBRE LA DOCENTE

ESTHER MORALES

Ilustradora y diseñadora de personajes española que actualmente trabaja y vive en Salamanca (España) cuya principal pasión es crear personajes como vehículo para contar historias.

Con casi una década de experiencia profesional, a lo largo de los últimos años ha participado en una extensa variedad de largometrajes y series animadas de carácter internacional con diferentes estudios, entre los que destacamos: Cartoon Network, Netflix, Cartoon Saloon, Les Éditions Alber René, Ánima, Giggiebug y Lighthou se Studios.

De igual manera, compagina su trabajo profesional con la docencia.

CONTENIDO

Qué formato elegir

Introducción al diseño de personajes.

Proporciones y jerarquía dentro del cartoon.

Diseño de personajes estilo cartoon:

Ficha de personaje.

Creación y construcción de personajes mediante silueta, línea, formas y ritmo.

Diseño de expresiones.

Color y arte final.

Turn around y model sheet.

Preparación del personaje para su posterior animación.



Pensamiento lateral en el proceso creativo

¿QUIÉN IMPARTE? PERRORARO

CONTENIDOS

Exploración y desarrollo de esta herramienta clave, para desarrollar la capacidad creativa. Enfocado a la generación de ideas en el medio urbano, desarrollo de aptitudes y planteamientos de cara al marco laboral como freelance.

Todos tenemos aptitudes innatas, personales y laborales. Cómo puedo gestionar mi perfil para solucionar problemas en lo cotidiano: desde un bloqueo mental, plantear diferentes opciones a un mismo problema, generar ideas inusuales o abordar una propuesta de cara a empresas o instituciones usando lo mejor de tus recursos personales y profesionales.

Manejar las mismas ideas y recursos, nos lleva al efecto embudo.. “todo el mundo hace lo mismo...” se acaba atrancado en la entrada del túnel por exceso de aspirantes. ¿Cómo sacar partido a todo lo que soy, sé, he aprendido y me atrevo? La salida del túnel, podría estar sobrevolando la montaña.

Adobe InDesign CC

Diseña tu proyecto editorial

Descubrirás un método rápido para diseñar y maquetar tu proyecto editorial con Adobe indesign CC

¿QUIÉN IMPARTE? DIEGO GALLEGO

CONTENIDO

Te enseñaremos las herramientas fundamentales de Indesign y los conceptos necesarios para llevar a cabo tu proyecto editorial en papel.

Aprenderás todo el proceso de diseño, producción y preparación del arte final para imprenta.

Qué formato elegir

Cómo diseñar retículas y para qué. Columnas, filas y módulos

Cómo trabajar y editar la rejilla base

Cómo diseñar las páginas maestras

Cómo maquetar y estructurar los contenidos

Cómo importar y editar para imprenta las ilustraciones

Cómo gestionar las tintas

Espacios de color y perfiles ICC

Cómo preparar el arte final del proyecto

Cómo hacer un pdf correctamente para enviar a la imprenta

Infografía

¿QUIÉN IMPARTE? DIEGO GALLEGO

La infografía es una técnica que nos permite explicar procesos complejos, hechos noticias, estadísticas e historias de una forma visual y comprensible por cualquiera. Actualmente su uso no sólo se reduce al ámbito de la prensa o al diseño expostivo, sino que se ha ampliado a campos tan alejados entre sí como los virales que se transmiten a través de las redes sociales o la comunicación interna de las empresas.

CONTENIDOS

¿Qué es la infografía?

Breve recorrido por la historia de la infografía.

Tipología de gráficos.

Medios y condiciones.

Inspiración y tendencias actuales.

Narrativa y lenguaje visual.

De lo figurativo a lo abstracto.

Diseño de pictogramas.

Historia y estilo de los pictogramas.

Visual Thinking.

El briefing.

Conceptualización de una infografía.

Mapas conceptuales.

Bocetos y esquemas previos.

La retícula.

Storytelling.

Orden y Jerarquía.

Realización vectorial.

EJERCICIOS PRÁCTICOS
DURANTE EL MÓDULO SE IRÁN REALIZANDO PEQUEÑOS EJERCICIOS RELATIVOS A CADA UNO DE LOS TEMAS TRATADOS

AL FINAL DEL MÓDULO SE REALIZARÁ UN PROYECTO DE INFOGRAFÍA BASADO EN UN BRIEFING REAL.

SOBRE EL DOCENTE

DIEGO GALLEGO
Graduado en Comunicación por la Universidad de Sevilla.

Tras varios años trabajando en agencias y estudios funda Dot. Durante ocho años se dedica a crear proyectos de identidad visual, diseño editorial y exposiciones. En 2011 funda junto a Fernando de la Vega el estudio Apartamento, desde donde trabajan en proyectos de diseño para clientes privados e institucionales.

Es profesor de diseño y conferenciante en másteres y postrados de instituciones como Fundación para la Investigación y Difusión de la Arquitectura, Universidad de Sevilla y CEADE. En esta última impartiendo la asignatura de Proyectos Gráficos en la especialidad de Diseño Gráfico.

Ha recibido premios internacionales como los Signes Awards. Su trabajo ha sido expuesto en la galería Vinçon de Barcelona y en el ICAS de Sevilla. Sus proyectos han sido publicados en revistas como Visual y Experimenta; en publicaciones como Basic Identities, Editorial Made in Spain, Growing Graphics o Basic Brochures; seleccionados para los anuarios de diseño español Select y de diseño europeo Selected A.



Perspectiva para ilustradores

¿QUIÉN IMPARTE?
NACHETZ

DURACIÓN
20 H. LECTIVAS

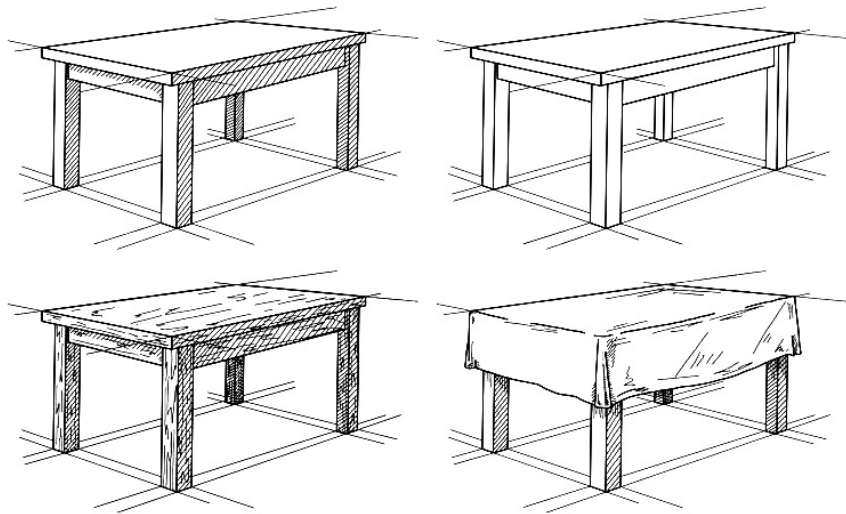
CONTENIDO

Perspectiva de uno, dos y tres puntos de fuga.

Perspectiva esférica.

Perspectiva aplicada al dibujo.

Perspectiva aplicada al cómic.



Cultura visual

¿QUIÉN IMPARTE?
RICARDO LEÓN MORO

CONTENIDOS

VANGUARDIAS, DISEÑO GRÁFICO E ILUSTRACIÓN

Antecedentes en Francia, Reino Unido y Alemania.

Cubismo, Futurismo, Expresionismo. La influencia de las vanguardias rusas.

Dadaísmo, Neoplasticismo.

Surrealismo.

La escuela de la Bauhaus.

El Art Déco y la ilustración.

Pop Art. Artistas singulares.

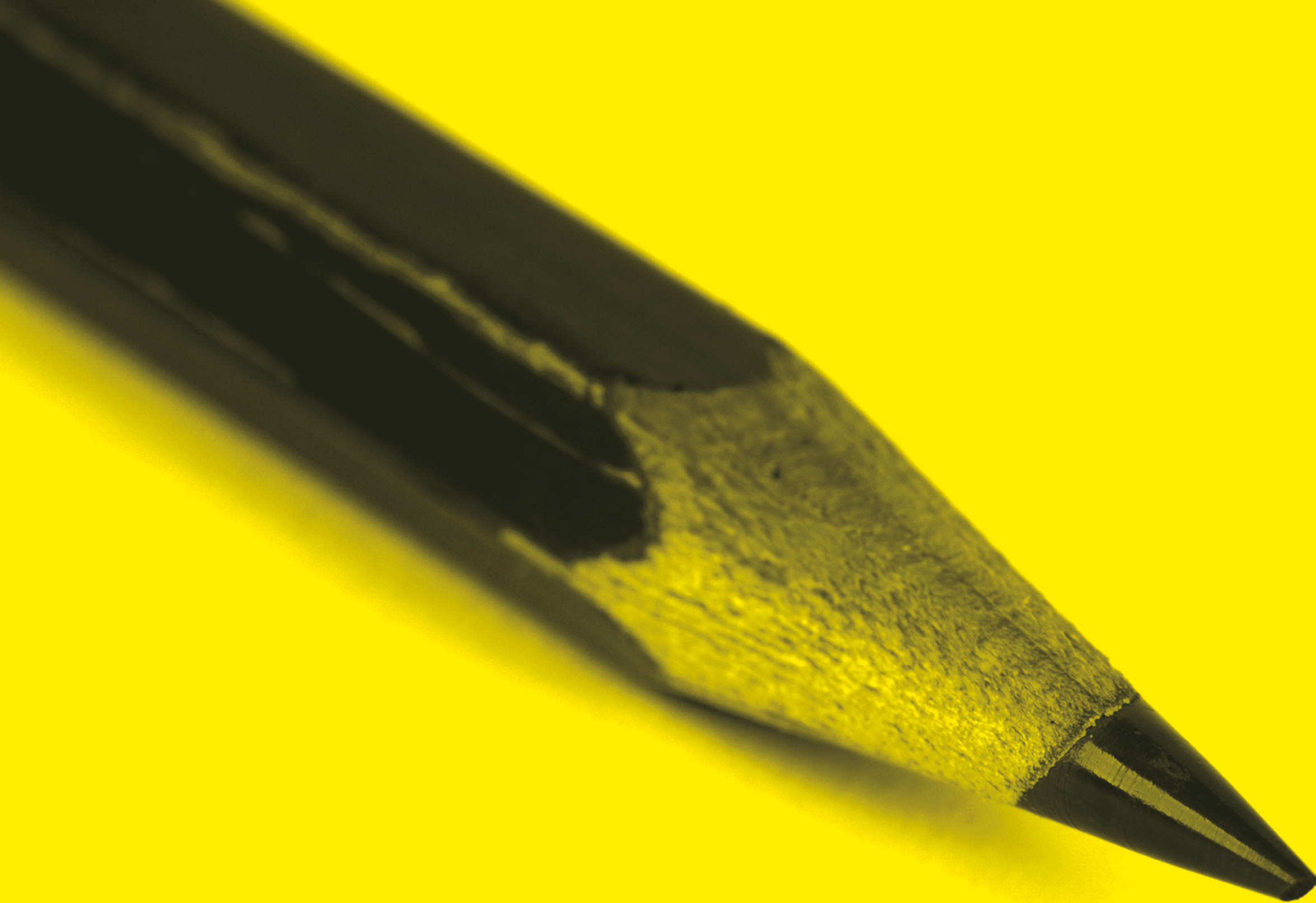
Optical Art y Psicodelia.

SOBRE EL DOCENTE

RICARDO LEÓN

Ricardo León Moro, licenciado en Historia del Arte por la Universidad de Sevilla. Ha ejercido su carrera docente, durante más de tres décadas, en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Sevilla, y en la EASD de Cádiz. Durante dieciséis años ha sido Jefe del Departamento de Historia del Arte y ha impartido asignaturas como: Arte Actual, Historia del Diseño Gráfico, Teoría y Cultura del Diseño, Diseño Gráfico Español y Andaluz, e Historia de la Fotografía, entre otras. Ha centrado su docencia en los estudios de Grado de Diseño Gráfico y de Grado de Diseño de Interiores, así como en los Ciclos Formativos de Grado Superior de Fotografía, y de Gráfica Publicitaria; y en los Ciclos de Artes Aplicadas al Libro: Grabado Calcográfico y Serigrafía Artística. Ha sido Director Artístico de la Galería de Arte El Fotómata, en Sevilla, donde desarrolló la labor de comisariado de exposiciones así como la codirección del programa de tertulia radiofónica El Fotómata. Ha participado como docente en el programa FPE de la Confederación de Empresarios de Andalucía, y ha formado parte de diversos grupos de trabajo de investigación artística, así como Jornadas de estudio y Congresos de Historia del Arte, con diversas publicaciones y catálogos sobre Artes Aplicadas y artistas contemporáneos.

Calendario



Calendario DÍAS ENTRE SEMANAS EN HORARIO DE TARDE, 17 A 21 H.
FINES DE SEMANA, EN HORARIO DE MAÑANA Y TARDE.

Anatomía. Dibujo del natural. Javier Pajuelo. 15, 16, 17, 18, 22, 23, 24, 25, 29, 30 de Septiembre y 1 de octubre de 2025.. 11 clases. 44 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Refuerzo de dibujo. Milvilla. 6, 7, 13 y 14 de octubre. 12 horas. Horario de 17:30h a 20:30h
Cultura visual. Ricardo León. 8, 9,10, 15, 16,17, 20 y 21 de octubre. 8 clases. 16 horas. Horario de 10:30h a 12:30h

— Diseño de personajes. Milvilla. 22, 23, 24, 27, 28, 29, 30 y 31 de octubre 8 clases. 32 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Perspectiva. Nachetz. 3, 4 y 5 de noviembre. 3 clases. 12 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Cultura visual. Ricardo León. 6 y 7 de noviembre 2 clases. 4 horas. Horario de 10:30h a 12:30h

— Photoshop. Curro Sánchez. 10, 11, 12, 13 y 14 de noviembre. 5 clases. 20 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Lenguaje visual y composición. Ágreda y Milvilla. 17, 18, 19, 20 y 21 de Noviembre. 5 clases. 20 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Técnicas mixtas. Natalia Tomás Segovia. 24, 25, 26, 27 de noviembre, 1, 2, 3, 4 y 5 de diciembre 9 clases. 36 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Técnicas gráficas con Photoshop. Jesús Escudero. 9, 10, 11, 12 y 15 de diciembre. 5 clases. 20 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Perspectiva. Nachetz. 16 y 17 de diciembre. 2 clases. 8 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Refuerzo de dibujo. Milvilla. 18 y 19 de diciembre de octubre. 6 horas. Horario de 17:30h a 20:30h

— “Refuerzo de dibujo” 7, 8 y 9 de enero. Milvilla 3 clase. 9 horas. Horario de 17:30h a 20:30h

— Narrativa visual. Irene Roga. 12, 13, 14, 15, 19, 20, 21 y 22 de enero. 8 clases. 32 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Diseño de personajes digital. Esther Morales. 26, 27, 28, 29 de Enero y 2, 3, 4 y 5 de febrero. 8 clases. 32 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— “Refuerzo de dibujo” 6 de febrero. Milvilla 3 horas. Horario de 17:30h a 20:30h

— Diseño de escenarios, esquemas y estilos de iluminación. Evelin Suárez. 9, 10, 11, 12, 13,16, 17, 18, 19 y 20 de Febrero. 10 clases. 40 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Animación 2D. Pedro Alpera. 23, 24, 25, 26, 27 de Febrero y 2, 3, 4, 5 y 6 de marzo. 10 clases. 40 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Introducción a la escultura digital con Zbrush. Invictus design. 9, 10, 11 y 12 de marzo 4 clases. 16 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— “Refuerzo de dibujo” 13 de marzo. Milvilla. 1 clase. 3 horas. Horario de 17:30h a 20:30h

— Proyecto.16 y 17 de marzo. Irene Roga. 17:30h a 20:30h

— “Refuerzo de dibujo”. 18, 19 y 20 de Marzo. Milvilla. 3 clases. 9 horas. Horario de 17:30h a 20:30h

— Rhinoceros. Prototipado y visualización de producto. Nachetz. 23, 24, 25, 26, 30 y 31 de marzo. 6 clases. 24 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Illustrator. Jesús Prudencio. 7, 8 , 9, 13, 14 y 15 de abril. 6 clases. 24 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Infografía. Diego Gallego.20, 21 y 22 de Abril. 3 clases. 12 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Clip Studio. Francisco Peinado “Currobot” 27 y 28 de Abril. 2 clases. 8 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Proyecto. 29 de Abril. Irene Roga. 17:30h a 21:30h

— Refuerzo de dibujo. 30 de Abril. Milvilla. 3 horas. Horario de 17:30h a 20:30h

— Maquetación editorial. Indesign.Diego Gallego. 4, 5, 6, 7 y 8 de mayo. 5 clases. 20 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— “Refuerzo de dibujo” 11, 12 y 13 de mayo. Milvilla. 3 clase. 9 horas. Horario de 17:30h a 20:30h

— Proyecto. 19, 20 y 21 de mayo. Irene Roga 17:30h a 21:30h

— “Refuerzo de dibujo” 25, 26 & 27 de mayo. Milvilla. 3 clase. 9 horas. Horario de 17:30h a 20:30h

— Pensamiento Lateral. Perroraro.1, 2, 3, 4, y 5 de junio. 5 clases. 20 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Proyecto. 8 y 9 de junio. Irene Roga. 17:30h a 21:30h

— Cartelería y tipografía. 10, 11, 15, 16, 17, 18 y 19 de junio. Perroraro. 7 clases. 28 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Orientación profesional. Diego Gallego y Perroraro. 22, 23 y 24 de junio. 3 clases. 12 horas. Horario de 17:30h a 21:30h

— Proyecto. 29, 30 y 31 de Junio. Irene Roga. 17:30h a 21:30h

METODOLOGÍA

A lo largo de las 620 horas de clases en directo del curso anual

• Clases diarias de lunes a jueves (+ algún viernes o fin de semana) en horario de 17:30 a 21:30h. Clases transmitidas en directo o Streaming. Interactivas con el docente. **¿Qué sucede si no puedo ver algún día las clases en directo?** No hay problema. Todas las clases serán grabadas y colgadas en nuestra plataforma. Para que las puedas ver cuando quieras durante toda la duración del curso. Esto significa que sino puedes asistir a tu clase en directo a la hora estipulada podrás verlas en la plataforma hasta que el curso finalice. Estos video-clases colgados en la plataforma se podrán visualizar de forma ilimitada durante la duración del curso pero no se podrán copiar ni descargar.

• Acceso a la plataforma virtual donde se podrá consultar toda la información o documentación del curso, acceder a todas las clases que ya hayan sido impartidas o a los ejercicios propuestos. Cuando, dónde y al ritmo que desees.

• Tutorías diarias en cada una de las sesiones impartidas diariamente.

• Seguimiento individualizado por parte de los docentes al alumnado a fin de solventar dudas y asegurar la adquisición de destrezas y conocimientos determinados para cada bloque de contenidos teórico-prácticos.

• Seguimiento de cada alumn@, su evolución y desarrollo del proyecto personal. Proyecto bajo la supervisión de tu tutor/a que permitirá poner en práctica y evaluar de forma continua todos los conocimientos adquiridos a lo largo del curso anual.

• Expedición por parte de la organización de un certificado acreditativo acerca de todos los módulos cursados y conocimientos adquiridos. Firmado y sellado por la dirección de Ilustra. Un documento acreditativo expedido para certificar que ha realizado exitosamente el curso.

MATERIALES INCLUIDOS.

Materiales (aportados por la organización que podrán ser recogidos en nuestra sedes o serán enviados a la dirección postal que nos indiqués) necesarios para los módulos de Anatomía, diseño de personajes I y técnicas mixtas.

Selección de pinceles.

Rotulador a base de agua y secado rápido. Grosor fino.

Rotulador a base de agua y secado rápido. Grosso grueso.

Mezclador.

Selección de acuarelas.

Selección de acrílicos

Bloc papel de acuarela.

Afilador, goma y lápiz.

#Si se trata de un envío internacional habría que estudiar previamente las políticas aduaneras del país. Debido a las posibles trabas para el envío de pastillas de acuarela o témperas.

MATERIALES OBLIGATORIOS (NO INCLUIDOS):

Dispositivo (Pc o tablet, por ejemplo) con acceso a internet. Tableta gráfica. Software.



Condiciones

NORMATIVA REGULADORA DE LA CONTRATACIÓN, ANULACIÓN DE INSCRIPCIÓN Y POLÍTICA DE DEVOLUCIONES

En la presente normativa se establecen las formas de pago, las distintas causas que pueden dar lugar a la anulación de la inscripción en los cursos de Ilustra y, asimismo, se establecen los plazos para llevarlo a cabo y el procedimiento para solicitarlo.

CONTRATACIÓN Y FORMA DE PAGO:

1. ANULACIÓN DE INSCRIPCIÓN EN CURSOS

La anulación de la inscripción en estos cursos impartidos por Ilustra se puede producir por las siguientes causas:

1.1.A. IMPAGO

Comprobado el impago total o parcial del importe del curso correspondiente, la inscripción será anulada por Ilustra, con los efectos siguientes:

Anulación de la inscripción y pérdida de la condición de alumno del curso.

El alumno no tendrá derecho a la devolución de los importes abonados con anterioridad a la fecha del impago.

1.1.B. POR DESISTIMIENTO DEL ALUMNO ANTES DEL INICIO DEL CURSO

De conformidad con la Ley de Protección a los Consumidores, el alumno podrá ejercer el derecho a desistir del contrato-carta de pago durante un período de 14 días naturales sin necesidad de indicar el motivo.

Para ejercer este derecho deberá solicitarlo expresamente y por escrito, para lo cual:

a) El alumno deberá presentar su solicitud de anulación de inscripción en el curso en Ilustra, en el plazo indicado.

b) Tramitada la solicitud se procederá a la devolución al alumno del importe abonado

1.1.C. POR DESISTIMIENTO CON POSTERIORIDAD AL INICIO DEL CURSO:

En el supuesto de que se ejercite el derecho de desistimiento una vez iniciado el curso, pero dentro del plazo de 14 días naturales desde el inicio del curso, el alumno podrá solicitar expresamente y por escrito la baja en el curso, para lo cual:

a) El alumno deberá presentar su solicitud de anulación de inscripción en el curso de Ilustra en el plazo indicado.

b) Tramitada la solicitud se procederá a la devolución del importe abonado descontándose el importe proporcional correspondiente a la parte del curso disfrutado desde su inicio hasta la fecha de comunicación del desistimiento. A estos efectos el alumno manifiesta expresamente que desea que la prestación del servicio por parte de Ilustra de comienzo en la fecha prevista en la página web mediante la aceptación de la política de devoluciones. Con independencia del plazo de 14 días de desistimiento, el alumno podrá desistir del contrato antes de que se cumpla una semana desde la fecha de inicio del curso. La devolución del importe pagado se realizará previa solicitud por escrito dentro del plazo señalado.

Inscripción

HORAS TOTALES: 620 HORAS

PLAZAS LIMITADAS

PRECIO TOTAL DEL CURSO: 2900€

TODOS LOS MATERIALES INCLUIDOS EXCEPTO EL EQUIPO INFORMÁTICO Y SOFTWARE DE LAS ASIGNATURAS QUE LO REQUIERAN / LOS HORARIOS PUEDEN SUFRIR MODIFICACIONES PERO NUNCA VARIARÁN SU CARGA LECTIVA.

FORMA DE EFECTUAR LA RESERVA

Para registrarse y reservar su plaza puede hacer un depósito de 1.500 € en concepto de matrícula a la siguiente cuenta:

LA GALERÍA ROJA

IBERCAJA

IBAN ES97 2085 4784 0503 3017 8109

BIC: CAZRES2Z (Sólo necesarios para transferencias internacionales)

Una vez que la matriculación esté cursada, por favor, háganoslo saber, con sus datos, nombre completo y teléfono o DNI. Si lo desea, puede enviarnos copia de la operación al mail: hola@ilustra.es Los restantes 1.400 € serán abonados el mes previo al comienzo del curso.

APLAZAMIENTO

3 PLAZOS

1000€ en concepto de reserva, 1000€ un mes después de formalizar la reserva y los 900€ restantes el mes previo al comienzo del curso.

4 PLAZOS

800€ en concepto de reserva, 800€ un mes después de formalizar la reserva, 700€ al mes siguiente, y los 600€ restantes el mes previo al comienzo del curso.

5 PLAZOS

700€ en concepto de reserva, 700€ un mes después de formalizar la reserva, 700€ el mes siguiente, 400€ el mes siguiente y los 400€ restantes el mes previo al comienzo del curso.

6 PLAZOS

600€ en concepto de reserva, 600€ un mes después de formalizar la reserva, 600€ el mes siguiente, 500€ el mes siguiente, 300€ el mes siguiente y los 300€ restantes el mes previo al comienzo del curso.

7 PLAZOS

500€ en concepto de reserva, 500€ un mes después de formalizar la reserva, 500€ el mes siguiente, 400€ el mes siguiente, 400€ el mes siguiente, 300€ el mes siguiente y los 300€ restantes el mes previo al comienzo del curso.

Para cualquier cuestión al respecto o sugerencia no dude en ponerse en contacto con nosotros al 645668041.

Las clases del curso anual online ILUSTRA tendrán lugar en nuestra plataforma digital. Ilustra es un proyecto de La Galería Roja, con sede en C/ Peral, 57. Alameda de Hércules. 41002, Sevilla

hola@ilustra.es / (+34) 645 668 041



LAGALERÍAROJA



PATROCINA



ROYAL TALENS

